

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBERIAN WARMING-UP
MODIFIKASI PERMAINAN PADA MATA PELAJARAN PENJASORKES
SISWA KELAS X
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 KEDUNGUNG SAMPANG**

1Agus Kurdiono,2Sueprajitno
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
Kampus Lidah Wetan
agusargiussa@gmail.com

Abstrak: Kurangnya penguasaan teknologi pengembangan media interaktif oleh para pengajar seringkali menjadi penyebab tidak optimalnya proses belajar mengajar di sekolah, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Penjasorkes merupakan pelajaran yang minim dalam penggunaan media. Pemberian *warming up* modifikasi permainan merupakan awal dari keberhasilan dalam proses pembelajaran mata pelajaran penjasorkes. Dikarenakan siswa belum mampu bisa menggunakan *warming up* modifikasi maka dibutuhkan sebuah media audio visual, sebuah media yang bisa mereka dengar dan mereka lihat dan media video pembelajaran adalah media yang cocok untuk memecahkan masalah tersebut.

Salah satu sekolah yang menghadapi problem serupa adalah SMA Negeri 1 Kedungdung, Sampang. Di SMA Negeri 1 Kedungdung, Sampang ketersediaan alat pendukung pembelajaran bermedia sangatlah memadai, tetapi media pembelajaran yang inovatif masih sangat terbatas, guru cenderung menggunakan media yang masih sangat sederhana seperti buku paket. Dalam kaitannya dengan fungsi dan tujuan media videopembelajaran, dapat ditekan bahwa penggunaan media videopembelajaran pada SMA Negeri 1 Kedungdung, Sampang ini bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai integral untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi pola pembelajaran yang berpusat pada siswa. Media video pembelajaran adalah media yang digunakan secara langsung untuk fasilitas belajar dan sertifikasi belajar. Menggunakan video pembelajaran, belajar lebih mudah dan menjadikan (fasilitas) lebih maksimal. Penggunaannya menghasilkan sebuah rekaman dan belajar menjadi tujuan.

Dari ulasan masalah diatas, diperoleh sebuah alternatif untuk mengatasi masalah tersebut yaitu, pengembangan media video pembelajaran. Sasaran pengembangan yaitu siswa SMA Negeri 1 Kedungdung, Sampang. Selain menghasilkan produk, dihasilkan juga buku petunjuk pemakaian program media video pembelajaran. Data keseluruhan hasil uji coba menunjukkan media video pembelajaran memperoleh kategori baik. Simpulan, peneliti menunjukkan bahwa subyek uji coba merespon dengan baik.

Kata Kunci: Pengembangan, media video pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sarana pokok dalam program pemerintah dalam usaha mencerdaskan dan mensejahterakan kehidupan bangsa dalam

mewujudkan masyarakat adil dan makmur. Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Penjasorkes) sebagai bagian kurikulum yang diberikan dari mulai pendidikan tingkat dasar

hingga pada tingkat tinggi. hal ini karena Penjasorkes merupakan bagian dari sistem pendidikan yang mempunyai tujuan untuk mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya.

Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Penjasorkes) pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial penalaran, dan tindakan moral melalui aktifitas jasmani dan olahraga. Dalam menyelenggaraannya Penjasorkes adalah sangat penting yang memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam bentuk pengalaman belajar melalui pengajaran di dalam dan di luar kelas yang bersifat kajian teoritik, mental, intelektual, emosional, dan sosial. Secara umum tujuan Penjasorkes yaitu meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa-siswi melalui aktivitas fisik (Dipdiknas, 2003:1).

Menurut Soetanto, dkk (2013:02), Penjasorkes adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

Oleh karena itu guru Penjasorkes harus profesional dan inovatif dalam memberi materi pembelajaran kepada siswa-siswinya di setiap lembaga pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu

mengajar. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Pada pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di SMAN 1 Kedungdung-Sampang khususnya pemberian *warming up*, umumnya siswa-siswi mengikuti dengan acuh tak acuh terhadap mata pelajaran Penjasorkes dan enggan untuk melaksanakan dikarenakan malas dan kurang menarik dengan *Warming-up Konvensional* atau *warming-up* model lama, seperti lari mengelilingi lapangan dan perenggangan-perenggangan model lama atau yang umum dilakukan tanpa ada modifikasi dan terkesan melelahkan tanpa melibatkan unsur permainan, yang diutamakan adalah pencapaian tujuan kurikulum. Hal ini dapat dilihat dari siswa-siswi yang masih kurang bersemangat saat melakukan *Warming-up* pada pembelajaran Penjasorkes, dimana masih banyak siswa-siswi di SMAN 1 Kedungdung-Sampang yang bermain sendiri, bercanda sendiri, kurang memperhatikan saat guru memimpin *Warming-up* atau menyampaikan materi dan hanya sebagian saja yang mengamati. Dan tujuan utama dalam pembelajaran Penjasorkes adalah *having fun* dan bugar.

Kemajuan Teknologi pada saat ini memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan manusia. Dewasa ini, kebijakan pendayagunaan teknologi diarahkan untuk memecahkan masalah pendidikan dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia, antara lain adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh meliputi aspek

pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai. Selain itu, dengan semakin meluasnya kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi, serta ditemukannya dinamika proses pembelajaran, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut media pendidikan yang bervariasi dan inovatif secara luas. Menurut Miarso, 1989 (dalam Rudi Susilana & Cepi Riyana 2007:5) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan melalui pengembangan media-media pendidikan. Salah satu media pendidikan yang digunakan adalah media video pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di kelas, video sudah banyak dimanfaatkan untuk menggantikan peran film, karena lebih mudah mengoperasikannya. Video memungkinkan kita untuk melihat tempat lain dalam waktu yang berbeda, selain itu juga memungkinkan untuk menyaksikan para aktor atau ahli mendemonstrasikan suatu kegiatan atau kebolehnya.

Menurut Susilana & Cepi Riyana (2007:50) media video adalah media yang menyajikan informasi dan bentuk suara dan visual. Unsur suara yang ditampilkan berupa: narasi, dialog, *sound effect* dan musik, sedangkan unsur visual berupa: gambar / foto diam (*still image*), gambar gerak (*motion picture*), animasi dan teks.

Berdasarkan pada keadaan tersebut, pengembang perlu mengembangkan media video pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih

inovatif dan variatif, sehingga dapat memacu antusias dan keinginan siswa-siswa SMAN 1 Kedungdung Sampang untuk melakukan *Warming-up* dengan baik dan benar. Berdasarkan pernyataan tersebut, perlu dilakukan pengembangan tentang “Pengembangan Media Video Pemberian *Warming-up* Modifikasi Permainan Pada Mata Pelajaran Penjasorkes Siswa Kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kedungdung Sampang”

2. KAJIAN PUSTAKA

Teknologi pendidikan adalah suatu bidang yang mencakup penerapan, pengembangan, proses yang kompleks dan terpadu dalam menganalisis dan memecahkan masalah-masalah belajar manusia, diidentifikasi dan dipecahkan.

Metode *Research and Development* berasal dari bahasa Inggris yang berarti Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2010:297).

Pengembangan adalah kegiatan yang menghasilkan rancangan produk yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah aktual. Dalam hal ini, kegiatan mengembangkan ditekankan pada pemanfaatan teori-teori, konsep-konsep, prinsip-prinsip, atau temuan-temuan penelitian untuk memecahkan permasalahan. (Mustaji dan Lamijan, 2010:33)

Dari dua definisi penelitian pengembangan, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses atau cara yang digunakan untuk

memecahkan masalah dengan menghasilkan sebuah produk.

Teknologi Pembelajaran terdiri dari 5 (lima) kawasan, yaitu: pengembangan, pemanfaatan, desain, penilaian, dan pengelolaan.

fenomena pembelajaran. Kawasan Pengembangan mencakup berbagai variasi yang digunakan dalam pembelajaran. Fungsi pengembangan ini tidak dapat dipisahkan antara teori dan praktek yang berhubungan dengan pembelajaran dan desain. Pengembangan tidak secara individual atau terpisah dari kawasan desain, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi.

Domain pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya, domain ini dapat diorganisasi menjadi empat kategori, yaitu teknologi cetak (*print technologies*), teknologi audi visual (*audio visual technologies*), teknologi komputer (*computer based technologies*) dan penggabungan dari beberapa teknologi (*integrated technologies*).

Pada domain desain mencakup desain sistem pembelajaran (*instructional sistem design*), desain pesan (*message design*), strategi pembelajaran (*instructional strategy*) dan karakteristik pebelajar (*learner characteristic*).

Dalam kegiatan ini peneliti mengangkat masalah yang berhubungan dengan domain pengembangan yang digunakan adalah pengembangan media Video, karena pengembangan mencakup kebutuhan untuk proses pembelajaran yang mempunyai variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan.

Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual dan model

teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analisis yang memberikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen misalnya model pengembangan rancangan pengajaran Dick and Carey. Model teoritik adalah model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa.

Dalam mengembangkan media video pembelajaran digunakan model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif karena dalam mengembangkan media video pembelajaran diperlukan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk media video pembelajaran. Model pengembangan ini diupayakan seoperasional mungkin sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan R & D. Model tersebut dipilih karena urutan setiap langkah tersusun secara sistematis sehingga dalam pelaksanaan pengembangan masing-masing langkah dapat terkontrol dengan baik. Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan produk pembelajaran yang benar-benar siap digunakan dalam kegiatan belajar mengajar terutama dalam membantu guru menjelaskan suatu materi pelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat lebih baik. Pengembangan media pembelajaran ini tidak hanya diperoleh dari teori dan hasil

penelitian, tetapi juga dari pengalaman praktis yang diperoleh di lapangan. Hal ini diperlukan untuk dapat menciptakan pengembangan media pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah-masalah pembelajaran.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang akan digunakan di SMAN 1 Kedungdung Sampang berdasarkan uraian model pengembangan di atas adalah sebagai berikut:

a) **Potensi dan masalah**

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah, seperti yang telah dikemukakan adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

b) **Pengumpulan Data**

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, maka selanjutnya dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk. Setelah melakukan observasi dengan menggali potensi dan masalah yang dihadapi siswa, tahap selanjutnya dalam masa persiapan pengembangan adalah pengumpulan data.

c) **Desain Produk**

Produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan diharapkan dapat meningkatkan produktifitas proses pembelajaran.

d) **Validasi Desain**

Pengembang melakukan uji coba perorangan kepada ahli materi dan juga ahli media untuk menvalidasi desain media video pembelajaran. Dari validasi

desain ini akan diketahui media video pembelajaran akan berperan penting atau tidak bagi para peserta didik.

e) **Revisi Desain**

Revisi Desain diberlakukan apabila terdapat masukan dari ahli materi dan ahli media dari hasil validasi desain. Revisi Desain dilakukan sebagai proses perbaikan dan penyempurnaan produk apabila belum memenuhi kriteria yang diharapkan.

Setelah desain produk, di validasi melalui diskusi dengan para ahli materi dan ahli media. Pengembang melakukan perbaikan produk agar hasil yang dikembangkan semakin sempurna.

f) **Uji Coba Produk**

Setelah perbaikan terhadap produk yang terdiri dari materi dan media selesai. Pengembang melakukan uji coba pemakaian kepada seorang siswa yang di ambil dengan acak sebagai sampel uji coba perseorangan. Dan juga dilanjutkan uji coba pemakaian kepada kelompok kecil.

g) **Revisi Produk**

Apabila masih terdapat beberapa kekurangan bagi pengembang saat uji coba produk secara perorangan dan juga kelompok kecil, baik dari materi ataupun media. Pengembang melakukan perbaikan kembali dan apabila tidak ada maka produk siap untuk di uji coba kelompok besar.

h) **Uji Coba Pemakaian**

Proses setelah melakukan revisi kemudian dilakukan uji coba pemakaian terhadap produk pengembangan, dalam hal ini yaitu uji coba kelompok besar. Hasil uji coba pemakaian

menjadi tolak ukur terakhir apakah pengembangan media video pembelajaran layak digunakan oleh siswa untuk kegiatan pembelajaran dan siswa dapat terbantu dengan adanya produk pengembangan tersebut. Setelah pengujian terhadap produk secara perorangan dan kelompok kecil selesai, pengembang melakukan uji coba pemakaian kepada kelompok besar.

i) Revisi Produk

Apabila masih terdapat beberapa kekurangan bagi siswa saat uji coba produk secara kelompok besar, baik dari materi ataupun media. Pengembang melakukan perbaikan kembali produk tersebut baik dari sisi materi maupun media dan apabila tidak ada maka produk siap untuk diproduksi secara massal.

j) Produksi Masal

Bila produk media video pembelajaran tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka metode mengajar baru tersebut dapat diterapkan dan di produksi secara massal.

Pengembangan ini sampai pada langkah ke sembilan saja. Karena penyebaran tidak diperuntuhkan untuk semuanya. Namun disebar luaskan hanya untuk kelas X SMAN 1 Kedungdung Sampang saja

C.Subjek Uji Coba.

1. Ahli media terdiri dari dua dosen dari program Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, yaitu :

- a. Ahli media I, Kusnul Khotimah, M.Pd.
- b. Ahli media II, Drs. Yanu Sutedjo.

2. Ahli materi terdiri dari:

- a. Ahli materi I, Sunanto, M.Pd.
 - b. Ahli materi II, Muwafikul lil Arus, S.Pd.
3. Siswa kelas X SMA Negeri 1 Kedungdung Sampang sebanyak 28 siswa.

D. Jenis Data.

Jenis data digunakan untuk melakukan revisi media video yang kemudian dianalisis hasilnya, ada beberapa jenis data yang digunakan terbagi menjadi :

- a. Data dari ahli materi, media, pembelajaran dan siswa.
- b. Angket tertutup untuk ahli materi.
- c. Angket tertutup untuk ahli media.
- d. Angket tertutup untuk ahli pembelajaran.
- e. Angket untuk siswa.

Masing-masing angket mempunyai nilai skor agar dapat melakukan tolak ukur kualitas penilaian baik atau tidak media yang dikembangkan. Adapun skor dari setiap jawaban memiliki ketentuan, yaitu

Jawaban A (Sangat Baik)

Skor 4

Jawaban B (Baik)

Skor 3

Jawaban C (Cukup Baik)

Skor 2

Jawaban D (Kurang Baik)

Skor 1

Skala pengukuran data menggunakan skala Guttman. Dalam Sugiyono (2010:139).

E. Instrument Pengumpulan Data.

a. Angket (Kuisisioner) adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui. (Arikunto, 2006 : 151).

Jenis angket yang digunakan merupakan angket terbuka. Adapun angket disebarkan pada :

1. Ahli materi I dan II

2. Ahli media I dan II

3. Siswa kelas X SMA Negeri 1 Kedungdung Sampang sebanyak 28 siswa sebagai berikut :

a. Uji coba perseorangan dengan 3 siswa sebagai reponden.

b. Uji coba kelompok kecil dengan 10 siswa sebagai responden.

c. Uji coba kelompok besar dengan sistem populasi yaitu 28 siswa dari total di uji coba.

F. Teknik Analisis Data.

a. Analisis isi :

Analisis Ini dilakukan untuk menganalisis data yang bersifat kualitatif dari masukan, tanggapan serta saran yang diberikan oleh Ahli media dan Ahli materi yang akan dianalisa untuk merevisi produk penelitian.

b. Analisis deskriptif persentase :

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan rumus persentase, yaitu :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N = banyaknya jumlah individu.

P = angka persentase.

Kemudian dalam menentukan hasil dari semua aspek menggunakan rumus persentase, yaitu :

Jumlah Presentase Semua Aspek

Jumlah Aspek

Perhitungan PSA dengan PSP untuk menghitung presentase semua aspek yang mempunyai kesamaan yang menjadi suatu penilaian yang mengacu pada kriteria penilaian sebagai berikut :

81% - 100%

= Sangat baik.

61% - 80%

= Baik.

41% - 60%

= Kurang baik.

21% - 40%

= Sangat kurang

baik

4. HASIL PENELITIAN

A. Pengembangan Media Video

Sebelum melakukan penelitian ke lapangan untuk memperoleh data, maka perlu melakukan beberapa tahap, dalam tahap persiapan pengembangan ini dilakukan langkah-langkah sesuai dengan pengembangan model R & D yaitu menggali potensi serta masalah dan pengumpulan data.

1. Potensi masalah.

Masalah seperti yang telah dikemukakan adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Kedungdung Sampang pada tanggal 05 Desember 2012, khususnya kelas X maka diperoleh beberapa pertimbangan untuk mengembangkan media video pembelajaran pada mata pelajaran Penjasorkes tentang pemberian *warming - up* modifikasi permainan yaitu, terdapat masalah yang mendasar yang terjadi pada siswa SMA Negeri 1 Kedungdung Sampang mengenai pemberian *warming up*. Yaitu:

- 1) Kurang antusiasnya siswa dan siswi saat melakukan *warming up*.
- 2) Kurangnya inovatifnya pembelajaran Penjasorkes di SMA Negeri 1 Kedungdung Sampang.

2. Pengumpulan data

Setelah melakukan observasi dengan menggali potensi dan masalah yang dihadapi siswa,

tahap selanjutnya dalam masa persiapan pengembangan adalah pengumpulan data.

Data yang dimaksud adalah data materi dan data media video pembelajaran. Penjelasan mengenai data materi dan data media video pembelajaran.

3. Desain produk

Pengembangan media video pembelajaran ini menggunakan 3 desain produk yaitu:

- a) Desain produk
- b) Desain naskah
- c) **Produksi media video pembelajaran**

4. Validasi desain

Validasi desain adalah proses untuk menilai rancangan produk agar dapat diketahui kekurangan dan kelebihan produk media video pembelajaran dalam hal ini mengambil cara penilaian berupa angket tertutup.

5. Revisi desain

Langkah selanjutnya revisi desain setelah dikonsultasikan/ dilakukan *review* maka, masukan dari ahli materi dan ahli media secara kualitatif yang dijadikan bahan penyempurnaan.

6. Uji coba Produk

Uji coba produk ini dibagi menjadi dua tahap, tahap pertama dibagi menjadi dua bagian yaitu uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Setelah dilakukan uji coba tahap pertama kesimpulan dari hasil revisi atau perbaikan sesuai saran dan masukan. Setelah itu dilakukan uji coba kelompok besar.

7. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba produk secara perorangan dan juga kelompok kecil, baik dari materi ataupun media tidak ada kesalahan dan tidak perlu direvisi karena nilai rata-rata dari uji coba perorangan dan kelompok kecil

sudah sangat baik. Untuk kemudian di uji coba kelompok besar.

8. Uji Coba Pemakaian atau kelompok besar

Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan dilakukan revisi, selanjutnya diuji cobakan kepada kelompok besar (uji lapangan). Tahap uji coba yang terakhir adalah uji coba kelompok besar. Subjek uji coba berjumlah 28 siswa.

5. SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tentang pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Penjasorkes tentang pemberian *warming up* modifikasi permainan untuk kelas X SMA N 1 Kedungdung, Sampang bahwa:

Penilaian oleh ahli media I dan Ahli media II, jika dirata-rata berdasarkan komponen pengembangan maka media video pembelajaran mendapat nilai rata-rata 67,86 dan 72,62 berdasarkan penilaian menurut Arikunto dalam buku evaluasi media Arthana (2005:80). Maka media video pembelajaran tergolong **baik**.

B. Saran Pemanfaatan dan penyebaran

1. Saran pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media video pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan guru memperhatikan hal penting diantaranya:

- a) Guru harus bisa memanfaatkan media video pembelajaran dengan baik
- b) Media pembelajaran lain yang mendukung antara lain: bahan penyerta, buku pedoman, ataupun media pembelajaran lainnya.

1. Saran penyebaran

Pengembangan media video pembelajaran ini hanya menghasilkan pembelajaran tentang pemberian *warming up* modifikasi permainan, pada mata pelajaran Penjasorkes untuk siswa X SMA Negeri 1Kedungdung, Sampang. Apabila digunakan untuk sekolah lain maka harus diidentifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, kondisi lingkungan sekolah, dan karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anton Dajan. 2000. *Pengantar Metode Statistik*. Jakarta: LP3ES.
- Arif BW. 2009. *Mari Mengenal Video Editing*. Yogyakarta: Yeskom.
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arthana, I Ketut & Dewi, Damajanti. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*; Unesa.
- Arsyad, azhar. 2009. *Media Pembelajaran/Azhar-Arsyad*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Barbara B Seels & Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Terjemahan. --- Jakarta: Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Cheppy riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta. (<http://kurtek.upi.edu/media/sources/PEDOMAN%20mediavideo.pdf>) di unduh pada 23 desember 2013 Pukul 18.41 Wib
- Christina Sasmita, dkk. 2013. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press.
- Depdiknas, (2003). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani SMA dan MA*. Jakarta.
- Nanasudjana & Ahmad rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Margono, S. 2010. *Metodelogi Penelitian Pendidikan* : komponen MKDK / S. Margono – Cet 8.—Jakarta : Rineka Cipta.
- Mchael J. 1999. *300 Teknik Perengangan Olahraga*. Alih bahasa, Jamal habib. Jakarta: PT Rajawali Grafindo Persada.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran; Pendekatan Baru* Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mustaji dan Lamijan Hadi Susaron. 2010. *Panduan seminar bidang teknologi pendidikan*. Unesa universuty Press
- Sasmita Cristina Yuli Hartati, dkk. 2012. *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.
- Soetanto Hartono, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani*. Unesa University Pres
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Susilana & Cepi Riyana 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sutisno.P.C.S. 1993. *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Yatim Riyanto. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Surabaya: Unesa Pers.